

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

SOUL HOCKERS

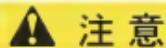
デビルレザマナ ソウル ハッカーズ



推奨年齢
全年齢

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

ATLUS



注意

セガサターンCD使用上のご注意

●健康上のご注意●

- ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつける

ディスクの両面にはキズや汚れをつけるよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意する

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

- このセガサターンCDは、マークあるいはNTSC J表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

■セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

TrueMotion® is a registered trademark of
The Duck Corporation



●ごあいさつ

このたびは、アトラスのセガサターン専用ソフト「デビルサマナー～ソウルハッカーズ～」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。
なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

CONTENTS

コンテンツ

- ストーリー
- コントロールパッドの操作
- ゲームの開始
- ネームエントリー
- セーブ/ロード
- 中断/再開
- ソウルハッカーズの世界
- 2D/3Dコマンド・モード
- オートマップ
- デビルアナライズ
- 戦闘コマンド
- 合体
- 剣合体
- 各種施設
- レベルアップ・ゲームオーバー
- データシート

04	ダンジョンマップ	55
05	インデックス	60
06	悪魔全書 第二集のご案内	62
07	ATLUS INFORMATION	63
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		
51		
52		
53		
54		
55		
56		
57		
58		
59		
60		
61		
62		
63		
64		
65		
66		
67		
68		
69		
70		
71		
72		
73		
74		
75		
76		
77		
78		
79		
80		
81		
82		
83		
84		
85		
86		
87		
88		
89		
90		
91		
92		
93		
94		
95		
96		
97		
98		
99		
100		
101		
102		
103		
104		
105		
106		
107		
108		
109		
110		
111		
112		
113		
114		
115		
116		
117		
118		
119		
120		
121		
122		
123		
124		
125		
126		
127		
128		
129		
130		
131		
132		
133		
134		
135		
136		
137		
138		
139		
140		
141		
142		
143		
144		
145		
146		
147		
148		
149		
150		
151		
152		
153		
154		
155		
156		
157		
158		
159		
160		
161		
162		
163		
164		
165		
166		
167		
168		
169		
170		
171		
172		
173		
174		
175		
176		
177		
178		
179		
180		
181		
182		
183		
184		
185		
186		
187		
188		
189		
190		
191		
192		
193		
194		
195		
196		
197		
198		
199		
200		
201		
202		
203		
204		
205		
206		
207		
208		
209		
210		
211		
212		
213		
214		
215		
216		
217		
218		
219		
220		
221		
222		
223		
224		
225		
226		
227		
228		
229		
230		
231		
232		
233		
234		
235		
236		
237		
238		
239		
240		
241		
242		
243		
244		
245		
246		
247		
248		
249		
250		
251		
252		
253		
254		
255		
256		
257		
258		
259		
260		
261		
262		
263		
264		
265		
266		
267		
268		
269		
270		
271		
272		
273		
274		
275		
276		
277		
278		
279		
280		
281		
282		
283		
284		
285		
286		
287		
288		
289		
290		
291		
292		
293		
294		
295		
296		
297		
298		
299		
300		
301		
302		
303		
304		
305		
306		
307		
308		
309		
310		
311		
312		
313		
314		
315		
316		
317		
318		
319		
320		
321		
322		
323		
324		
325		
326		
327		
328		
329		
330		
331		
332		
333		
334		
335		
336		
337		
338		
339		
340		
341		
342		
343		
344		
345		
346		
347		
348		
349		
350		
351		
352		
353		
354		
355		
356		
357		
358		
359		
360		
361		
362		
363		
364		
365		
366		
367		
368		
369		
370		
371		
372		
373		
374		
375		
376		
377		
378		
379		
380		
381		
382		
383		
384		
385		
386		
387		
388		
389		
390		
391		
392		
393		
394		
395		
396		
397		
398		
399		
400		
401		
402		
403		
404		
405		
406		
407		
408		
409		
410		
411		
412		
413		
414		
415		
416		
417		
418		
419		
420		
421		
422		
423		
424		
425		
426		
427		
428		
429		
430		
431		
432		
433		
434		
435		
436		
437		
438		
439		
440		
441		
442		
443		
444		
445		
446		
447		
448		
449		
450		
451		
452		
453		
454		
455		
456		
457		
458		
459		
460		
461		
462		
463		
464		
465		
466		
467		
468		
469		
470		
471		
472		
473		
474		
475		
476		
477		
478		
479		
480		
481		
482		
483		
484		
485		
486		
487		
488		
489		
490		
491		
492		
493		
494		
495		
496		
497		
498		
499		
500		

STORY

ストーリー

▼ハッキング。一般家庭にまでネットワーク回線が整備され、無償でコンピュータ端末が提供されるようになると、少年達の間で、この[違法行為]が一種の[流行]になっていった。主人公もそんな

少年の一人で同世代の仲間と共に

ハッカー集団[スプーキーズ]

を名乗り、企業や官庁のホス

ト・コンピュータをハッキングす

ることに熱中している。▼そんな少年達の

行動があろうとも、天海市の再開発は順調に、そして着実に進行していく。

人々は、ネットワーク・サービスを何の疑いもなく享受し、市民IDによる個人情報の管理を受け入れていった。IDなしには自己の存在すら確認できないとしても、ネットワークの利便性の前には、そんなことも、もはや問題ではなくなっている。▼ある日、主人公はテスト中のネットワーク仮想都市[パラダイムX]へアクセスするためのライセンスを、ハッキングによって手に入れる。[パラ

ダイムX]～天海市の再開発を強力にバックアップする[アルゴンソフト]により開発された
ウーチャル・コミュニティー～は、巧みにアミューズメント性を盛り込んだサービスを提供し、人々の話題を集めている。▼人々は、我先に[パラダイムX]のモニターに応募し始める。[アルゴンソフト]そして背後で操る[ファントムソサエティ]の目的が、人々の魂を集めることだとも知らずに…

CONTROL PAD

コントロールパッドの操作



ボタン

スタートボタン

ゲームの開始

Ⓐ方向ボタン

前進／カーソル上方向移動

Ⓑ方向ボタン

右90度ターン／カーソル右方向移動

Ⓒ方向ボタン

180度ターン／カーソル下方向移動

Ⓓ方向ボタン

左90度ターン／カーソル左方向移動

Ⓐボタン

オールキャンセル

Ⓑボタン

キャンセルボタン

Ⓒボタン

決定ボタン、ボタン待ちの解除

Ⓓボタン

フリー定義ボタン [STATUS]

ⓧボタン

フリー定義ボタン [ANALYZE]

⓫ボタン

フリー定義ボタン [AUTO MAP]

Ⓛボタン

左平行移動／次ページ

Ⓜボタン

右平行移動／前ページ

アクション

GAME START

ゲームの開始



タイトル画面でスタートボタンを押すと、

[START] **[LOAD GAME]** **[CONTINUE]** が選択できるようになります。



START

ゲームを初めてプレイする場合、**[START]**を選択します。**[START]**を選択すると、オープニングシーンへと進みます。

LOAD GAME

すでにセーブデータが記録されている場合、**[LOAD GAME]**を選択することができます。**[LOAD GAME]**を選択すると、次にロード画面へ進みます。

CONTINUE

2Dフィールド/3Dダンジョン内で中断したデータが記録されている場合、**[CONTINUE]**を選択することができます。再開したデータは、消去されます。



START



※本製品のデータを記録するためには、112の空き容量が必要です。

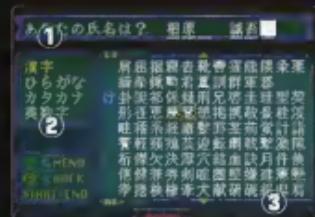
さらに中断を行うためには、112必要になります。

NAME ENTRY

— ネームエントリー —

オープニングシーンに引き続き、ネームエントリーを行います。

ここでは、あなたの分身である主人公の名前・コードネームを入力します。



■氏名入力

まず【漢字】【ひらがな】【カタカナ】【英数字】から入力したい文字種を選択します。次に文字選択ウィンドウで氏名を入力します。

名字・名前をそれぞれ3文字まで入力することができます。Aボタンで文字種選択画面に戻り、Bボタンで1文字前に戻すことができます。スタートボタンを押すと入力を終了します。

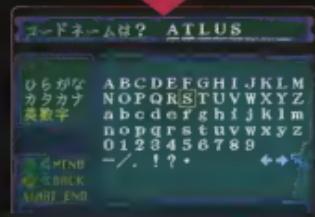
①入力済ネーム表示 ②文字種選択ウィンドウ ③文字選択ウィンドウ

■コードネーム入力

次に、コードネームを入力します。コードネームは最大8文字までです。

最後に確認のため、入力した氏名・コードネームが表示されます。

間違えた場合は、ここで【いいえ】を選択してください。氏名入力からやり直すことができます。



*コードネームには、漢字を使用することはできません。

コードネームは主に戦闘中のパーティーバンルでの主人公の表示に使用されます。

SAVE/LOAD

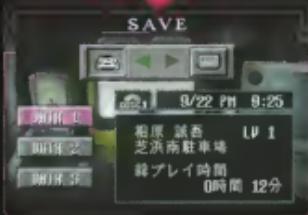
セーブ ロード

SAVE

ゲーム中のターミナルなどでメニュー画面に[行動の記録]と表示されるときがあります。

[行動の記録]を選択しセーブする箇所を選択してください。セーブは、本体RAM・カートリッジRAM(別売パワーメモリー)に、それぞれ3力所まで行うことができます。

※本製品はCD-ROM2枚組みです。ストーリーが進行するとDISC2に移行します。その際ディスクの回転が、止まっていることを確認してください。

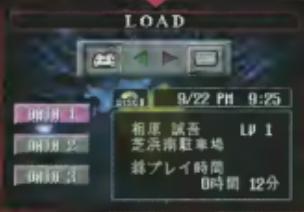


LOAD

LOAD

タイトル画面で[LOAD GAME]を選択すると、ロード画面に進みます。再開したいデータを選択してください。

※選択したデータが起動したDISCのものではない場合、ゲームを始めることができません。DISCを入れ替えて再度立ち上げてください。



QUIT/CONTINUE

中断 再開

中断後ゲームを終了します。

ATLUS 403 ---
ネミッサ 190 51
EMPTY ---
EMPTY ---
EMPTY ---
EMPTY ---
QUIT

QUIT

2Dフィールド／3Dダンジョンのコマンド画面で [QUIT] を選択すると、いつでも中断することができます。
ただし、中断したデータは再開時に消去されます。



本体RAMに中断データを作成します。
よろしいですか？ YES NO

ATLUS 403 ---
ネミッサ 190 51
EMPTY ---
EMPTY ---
EMPTY ---
EMPTY ---
QUIT

CONTINUE

中断したデータがある場合、タイトル画面で [CONTINUE] を選択することができます。

中断から始めてもいい場合は [YES] を選択してください。

中断データのロード

9/22 PM 9:08
相原 誠吾 LP 1
天満市芝浜
操作時間 5分

再開すると、中断データは消去されます
よろしいですか？ YES NO

SOUL HACKERS WORLD

ソウルハッカーズの世界

■2Dフィールド



①月齢・方位表示

②現在地表示

③TALK・EXITウィンドウ

※2DフィールドではBボタンで加速、
L・Rボタンで建物の名前を表示する
ことができます。

天海市全図

■全体マップ

芝浜
あかね台

■3Dダンジョン



①月齢・方位表示

②地名・階数表示

③お金・マグネット表示

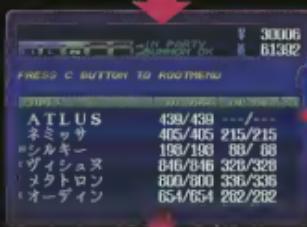
④TALKウィンドウ

*3DダンジョンではBボタンで向きの固定、L・Rボタンで平行移動することができます。

COMMAND・MODE

2D／3Dコマンド・モード

2Dフィールド／3Dダンジョンで決定ボタンを押すと、簡易ステータス表示を行います。
さらに決定ボタンを押すことで、2D／3Dコマンド・モードに入ります。



①ヘルプ(説明)ウィンドウ

②召喚済・召喚可能属性

インジケータ

③お金・マグネット表示

④パーティ・キャラクター情報

⑤コマンド・ウィンドウ

ITEM

アイテムを使用したり、捨てたりします。また【贈り物】を仲魔に与えることができます。



USE

アイテムを使用します。

回復アイテム／味方1体 ➤HPを40ポイント回復させる薬				
復元	10	+	半	ナ
真石	10	+	半	ナ
チャクラロップ	10	+	半	ナ
チャクラボット	10	+	半	ナ
ソーマ	10	+	半	ナ
宝玉	10	+	半	ナ
死返しの玉	10	+	半	ナ
死返者	10	+	半	ナ

使用するアイテムを選択します。
戦闘中専用アイテムなど使用できない物、使用しても意味がない物はグレーで表示されます。

DROP

アイテムを捨てます。

回復アイテム／味方1体 ➤HPを40ポイント回復させる薬				
復元	10	+	半	ナ
真石	10	+	半	ナ
チャクラロップ	10	+	半	ナ
チャクラボット	10	+	半	ナ
ソーマ	10	+	半	ナ
宝玉	10	+	半	ナ
死返しの玉	10	+	半	ナ
死返者	10	+	半	ナ

捨てるアイテムを選択します。
選択した種類のアイテムを1つ残らず捨てることになります。

GIFT

【贈り物】を仲魔に与えます。

贈り品／仲魔の忠誠度を上げる（小） ➤世界各地の忠誠が高まる				
砂漠の夜叉魔	30	+	半	ナ
酒場のおちょこ	10	+	半	ナ
アーマリスト	10	+	半	ナ
エメラルド	10	+	半	ナ
オニキス	10	+	半	ナ
ラビスラズリ	10	+	半	ナ
ガーネット	10	+	半	ナ

仲魔に与えるアイテムを選択します。与えるアイテムは1回につき1個です。与えることができないアイテムはグレーで表示されます。

対象を選択して下さい				
61382				
ATLUS	201/439			
画面	木ミツカ			
木ミツカ	255/405			
木ミツカ				

アイテムを使用する対象を決定します。パーティー全体に効果があよぶものなど、アイテムによっては対象を選択しない場合もあります。

選択されたアイテムをすべて捨てます よろしいですか？ YES / NO				
復元	10	+	半	ナ
真石	10	+	半	ナ
チャクラロップ	10	+	半	ナ
チャクラボット	10	+	半	ナ
ソーマ	10	+	半	ナ
宝玉	10	+	半	ナ
死返しの玉	10	+	半	ナ
死返者	10	+	半	ナ

アイテムを捨てることに対する確認です。
良ければ[YES]を選択してください。

時のわづまみ。。。いいつ。 スコーっていらう やらう				
ルード	517	210	深海	大魔
アーマリスト	269	81	深海	大魔
オニギ	343	148	深海	深海
モード・シルバー	133	47	深海	深海
ウエンティゴ	171	51	深海	深海
デュラゴン・ガルト	222	81	深海	深海
アダミ	82	36	暴風	暴風
アーヴィング	346	144	暴風	暴風

アイテムを与える仲魔を選択します。
忠誠ポイント(→P.31)が上がらない仲魔は、アイテムを受け取らないので、すべての仲魔に試してみると良いでしょう。受け取る悪魔は、アイテムをもらった後、お礼を言います。

MAGIC

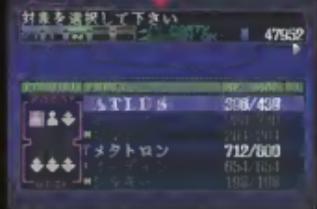
パートナー・仲魔の魔法を使用します。



パーティ内から魔法を使用するキャラクターを選択します。
魔法を使用使用することができないキャラクターはグレー表示に変わります。



使用したい魔法を選択します。
戦闘中に専用魔法や、MP（マジックポイント）不足で使用できない魔法は、グレーで表示されます。



魔法を使用する対象を選択します。パーティ全体に効果がおよぶものなど、魔法によっては対象を選択しない場合もあります。

ITEM/MAGICの記号



剣



銃



弾丸



ヘルメット



アーマー



グローブ



ブーツ



インストールソフト



貴重品



贈り物



回復アイテム・回復魔法



攻撃アイテム・攻撃魔法



防御アイテム・防御魔法



特殊アイテム・攻撃特殊

COMP

ハンドヘルド・コンピュータ[GUMP]を使用します。

SUMMON

仲魔を召喚します。召喚には悪魔に
応じたマグネタイが必要です。



召喚する仲魔を選択します。バッド
ステータスや、マグネタイが足り
ないなど召喚できない場合はグレー
で表示されます。



仲魔を召喚するポジションを選択し
ます。

前衛にはHP(ヒットポイント)が大
きく直接攻撃が得意な悪魔を、
後衛にはMP(マジックポイント)が大
きく魔法が得意な悪魔を配置する
と効果的です。

RETURN

仲魔の召喚を解き、魔界へ帰します。



パーティ内より、解す仲魔を選択
します。所持マグネタイが、その
悪魔の召喚に必要なマグネタイ
を下回る場合、再度召喚ができな
くなってしまいますので、注意が必
要です。

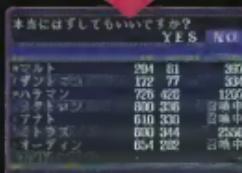
15

LEAVE

仲魔と別れ、GUMPに空き容量を
作ります。



別れたい仲魔を選択します。



本当に別れてもいいか確認を求
めていますので、良ければ [YES] を
選択してください。



召喚可能属性インジケーターに表示されているように、
種類な属性の仲魔がパーティにいる場合、属性によって
召喚できなくなる場合があります。

ANALYZE

→P.22
デビルアナライズ

AUTOMAP

→P.20
オートマップ

UNITE

→P.34
合体

MOVE

パーティ内の隊列を変更します。

移動するキャラクターを選択します。

EMPTY(キャラクターのいない場所)は選択することができません。



選択したキャラクターを移動させたい場所に指定します。
ただし、前衛がEMPTYの場合やDEADのキャラクターがいる場合、
MOVEコマンドを抜ける際に正しい隊列に修正されます。

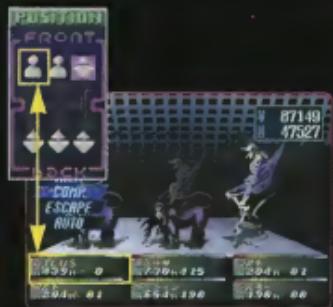
キャラクターシンボル



人間キャラクターを表します。



仲魔を表します。



■POSITIONの見方

2D/3DコマンドでのPOSITION表示は、戦闘中のパーティーパネルの並びと、まったく同じことを意味しています。

パーティの各キャラクターの並びは、戦闘に大きく影響しますので、適切な配置が重要になります。

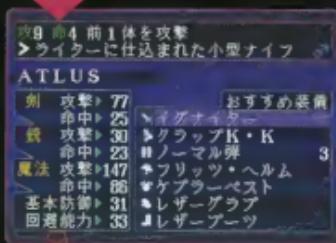
EQUIP

主人公・パートナーの装備を調べます。なお、弾丸は戦闘で使用することに消費されますので、必要に応じて再装填しておく必要があります。



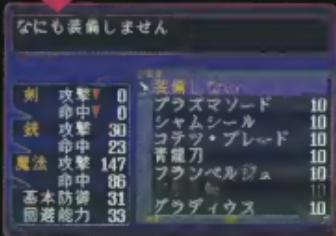
装备を行いたいキャラクターを選択します。

仲魔は装備を行うことができないので、グレーで表示されます。



装备を行う部位を選択します。

【おすすめ装備】を選択すると、すべての部位に対して、おすすめの装備を自動的に行います。



装備するアイテムを選択します。

装備品には、性別によって装備できないものがあり、その場合はグレーで表示されます。

※銃には单発銃と散弾銃があります。

单発銃には单発弾、散弾銃には散弾のみ装備可能です。

STATUS

各キャラクターの詳細な状態表示を行います。



ステータスを表示させたいキャラクターを選択します。
方向ボタン→でパーティーからストックに切り替えることができます。



- 剣 攻撃**: 剣による攻撃力を表しています。
命中: 剣での攻撃を命中させる力を表しています。
- 銃 攻撃**: 銃による攻撃力を表しています。
命中: 銃での攻撃を命中させる力を表しています。
- 魔法攻撃**: 魔法による攻撃力です。
命中: 魔法を命中させる力を表しています。
- 基本防御**: キャラクターの基本的な防護力です。
回避能力: キャラクターの回避能力を表しています。

①名前：キャラクターの名前です。

LV：キャラクターのレベルを表しています。

バッドステータスマーケ：キャラクターがバッドステータス（-P.25）の状態のとき、マークが表示されます。

HP：キャラクターのヒットポイント、最大ヒットポイントを表しています。

MP：キャラクターのマジックポイント、最大マジックポイントを表しています。

EXP：キャラクターが今まで獲得した総経験値が表示されます。

NEXT：そのキャラクターがレベルアップするために必要な残り経験値です。

②力：力強さを表しています。物理攻撃に影響します。

知：知性を表しています。魔法防御に影響します。

魔：魔力を表しています。魔法攻撃に影響します。

耐：耐久力を表しています。物理防御に影響します。

速：素速さを表しています。攻撃順序に影響します。

運：運の良さを表しています。さまざまな要素に影響します。

CONFIG

ゲームをプレイするまでの各種設定を変更します。

[機能ボタンX] Xボタンに機能を割りつけます。

[機能ボタンY] Yボタンに機能を割りつけます。

[機能ボタンZ] Zボタンに機能を割りつけます。

割りつけられる機能 (X・Y・Zボタン共通)

MAGIC

コマンド [**MAGIC**] を選択した状態にします。

STATUS

コマンド [**STATUS**] を選択した状態にします。

AUTOMAP

コマンド [**COMP**] → [**AUTOMAP**] と選択した状態にします。

ITEM USE

コマンド [**ITEM**] → [**USE**] と選択した状態にします。

ANALYZE

コマンド [**ANALYZE**] を選択した状態にします。

Xボタンの機能を指定します

機能ボタンX	AUTO MAP
機能ボタンY	ANALYZE
機能ボタンZ	AUTO MAP
オートマッピング	北が上
サウンド	ステレオ
戦闘中メッセージ	普通
戦闘中攻撃効果	ON
戦闘中ヘルプ	ON
戦闘中決定確認	ON

QUIT

ゲームを中断します(>P.D9)。必ずタイトル画面が表示されるまで待ち、DISCが止まってから、電源を切ってください。

AUTO MAP

オートマップ

オートマップとは、パーティーがすでに通った場所を自動的に記録してくれる機能です。CONFIGで北を上にするか進行方向を上にするかを切り替えることができます(→P.19)。



MAP中の記号

パーティーションボル		上下階段	
マーカー		エレベータ	
出入り口		ワープ・トラップ	
ヒールスポット<回復施設>		落とし穴	
ターミナル<セーブポイント>		ダメージ床	
上り階段		特殊イベント	
下り階段		ダークゾーン	



LOOK

すでに置いたマーカーを見ることができます。まだ1カ所もマーカーを書いていない場合、グレーで表示されます。



マーカーを置いたマップの名称、マーカーの種類が表示されます。ここで見たいマーカーを選択します。



マーカーが置かれているマップが表示されます。ここでは、方向ボタンでマップを移動させ、フロアを見渡すことができます。

SET

マーカーを新たに置きます。16種のマーカーをすでに置いている場合はグレーで表示されます。



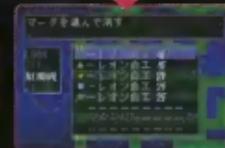
マーカーの種類を選択します。マーカーは4種類のうちから好みのものを選択することができます。



マーカーを置く場所を選択します。マーカーは、踏破した所以外の床、記号が表示される場所には、置くことができません。

REMOVE

以前に置いたマーカーを消します。



マーカーを置いたマップの名称、マーカーの種類が表示されます。ここで消去したいマーカーを選択します。



確認のため選択したマーカーのあるマップが表示されます。消去して良い場合は [YES] を選択してください。

CLEAR

以前に置いたマーカーを、すべて消去します。



設定済みマーカーの一覧が表示されL・Rボタンで確認することができます。

すべて消去して良い場合は [YES] を選択してください。

DEVIL ANALYZE

デビルアナライズ

戦闘で倒したとき、会話で仲魔にしたとき、合体で作ったとき、悪魔をアナライズすることができるようになります。悪魔のステータス表示も、このデビルアナライズのレイアウトとほぼ同様です。

種族順に並べます

RACE	NAME	HP	MP
ワンナ	32	256	120
ルート	25	204	81
トノカミ	22	197	70
タキラウワ	22	179	70
スロク	24	198	84
ケビ	23	191	71
凶鳥	グルル	25	210
妖獣	カクエン	23	197

アナライズする悪魔の並び順序を変更することができます。

悪魔を選んでください
白：確認済み、オレンジ：未確認

妖魔	シワソナ	32	256	120
妖魔	ルート	25	204	81
魔王	ヤトノカミラウワ	22	197	70
魔獣	カタラキラウワ	22	179	70
魔獣	スロク	24	198	84
魔獣	ケビ	23	191	71
凶鳥	グルル	25	210	69
妖獣	カクエン	23	197	63

アナライズしたい悪魔を選択します。
アナライズ確認をした悪魔は白で、
未確認悪魔はオレンジ色で表示されます。

妖魔	シワソナ	HP 32
HP	256/256	CP: 7
MP	120/120	性格: 冷静
忠誠度		
物理	攻撃: 96	力: 8
命	命中: 61	知: 9
魔	攻撃: 105	魔: 12
法	命中: 48	耐: 6
基	防護: 92	速: 9
回	防御: 92	運: 5

悪魔の詳細な
データが表示
されます。方向
ボタン←→で
表示内容を切り替えること
ができます。

妖魔	シワソナ	HP 32
NEUTRAL-NEUTRAL		
破壊は無効		
呪縛に弱い		
マハ・ラギ	8HP	物理の蓄光
魔の蓄光	4HP	マークディ
マークディ	3HP	

種族順に並べます

RACE	種族を種族順に並び替えます。
NAME	悪魔を50音順に並び替えます。
LEVEL	悪魔をレベルの高い方から順番に並び替えます。
MAX-HP	最大HP<ヒットポイント>の大きい順番に並び替えます。
MAX-MP	最大MP<マジックポイント>の大きい順番に並び替えます。
CHECK	未確認悪魔を優先して、種族順に並び替えます。

妖魔 シワンナ LV 32
HP 256/256 CP: 7
MP 120/120 性格: 冷静

忠誠度

物理 攻撃	96	力	8
命中	61	知	9
魔法 攻撃	105	魔	12
命中	48	耐	6
基本防御	92	速	9
回避能力	59	運	5

(3)



1種族: 悪魔の種族です。

名前: 悪魔の名前です。

バッドステータスマーク: キャラクターがバッドステータス(→P.25)の状態のとき、マークが表示されます。(ステータス表示のみ)

HP: 悪魔のヒットポイント。

最大ヒットポイントを表しています。

MP: 悪魔のマジックポイント。

最大マジックポイントを表しています。

CP: 抗体ポイント(悪魔のマグネット消費量の基本)が表示されます。

性格: 悪魔の性格(→P.30)が表示されます。

忠誠度: 悪魔の忠誠度が表示されます。

(ステータス表示のみ)

2 物理攻撃: 物理的な攻撃力を表しています。

命中: 物理攻撃を命中させる力を表しています。

魔法攻撃: 魔法による攻撃力です。

命中: 魔法を命中させる力を表しています。

基本防御: 悪魔の基本的な防御力です。

回避能力: 悪魔の回避能力を表します。

3 力: 力強さを表します。物理攻撃に影響します。

知: 知性を表します。魔法防御に影響します。

魔: 魔力を表します。魔法攻撃に影響します。

耐: 耐久力を表します。物理防御に影響します。

速: 素速さを表します。攻撃順序に影響します。

運: 運の良さを表します。さまざまな要素に影響します。

BATTLE COMMAND

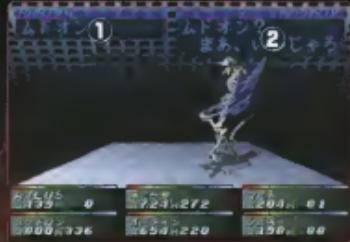
戦闘コマンド

3Dダンジョン移動中に、敵悪魔とエンカウントすると、戦闘に突入します。

まず最初に次のようなコマンドを選ぶことになります。



- ①月齢・方位表示
- ②お金・マグネット表示
- ③コマンドパネル
- ④前衛にいる敵悪魔
- ⑤後衛にいる敵悪魔
- ⑥パーティーパネル



- ①行動表示パネル
- ②仲魔セリフ表示パネル

FIGHT

敵悪魔との戦闘を指示します。選択すると、さらに細かい戦闘コマンドへと進みます。

TALK

敵悪魔との会話を行います。(→P.32)

COMP

ハンドヘルドコンピュータを使用します。COMPは、さらに2つのコマンドに別れています。

ANALYZE

敵悪魔の分析データを表示します。デビルアナライズ同様、倒すか、会話で仲魔にするか、合体で作り出している限り何も表示されません。

CONFIG

戦闘に関する設定を変更します。(→P.19)

ESCAPE

戦闘からの脱出を試みます。ただし、必ず逃げられるとは限りません。

AUTO

オートバトルに入ります。AUTOは、さらに2つのコマンドに別れています。

SWD/GO

人間キャラクターは [SWORD] 仲魔は [GO] コマンドを繰り返します。

REPEAT

前回入力したコマンドを繰り返します。

■BAD STATUS

バッドステータスには、以下のものがあります。

敵	味方	STATUS	説明
NOT INDICATED		DYING	瀕死の状態で、人間キャラクターのみのステータスです。主人公がDYINGになるとゲームオーバー(→P.50)となります。
NOT INDICATED		DEAD	死亡している状態です。 復活させるまで何もできません。
NOT INDICATED		UNDEAD	ゾンビの状態です。HPダメージを受けることはありません。ただし、回復をしたり、COMPに戻したりすると、DEADに戻ってしまいます。
		STONE	石化した状態で動くことができません。 主人公がSTONEになるとゲームオーバー(→P.50)となります。
		MARK	標的になってしまっている状態です。MARKの状態のキャラクターに攻撃が集中してしまいます。
		CHARM	魅了されている状態です。 自分の味方を攻撃してしまいます。
		BOMB	爆弾に姿を変えられてしまった状態です。火炎攻撃を受けると爆発し、周囲のキャラクターにもダメージを与えてしまいます。

HEAD STATUS

敵	味方	STATUS	説明
		PALYZE	麻痺した状態で、動くことができません。
		POISON	毒に犯された状態になり、攻撃力が低下します。 そのまま歩き続けるとダメージを受けてしまいます。
		SLEEP	眠ってしまっていて、動くことができません。 攻撃を受けると目覚めます。
		FREEZE	凍りついて動けない状態です。
		SHOCK	感電して動けない状態です。
		HIGH	意識が高揚している状態です。 指示した通りの行動を行わないときがあります。

■人間キャラクターコマンド

人間キャラクターの場合、以下のようなコマンドが表示されます。ただし、[SUMMON]はコンピューターを持っているキャラクター、[MAGIC]は魔法が使えるキャラクターのみ使用可能です。

FIGHT

SWORD

剣による攻撃を行います。

GUN

銃による攻撃を行います。

ただし、銃と弾の両方を装備しておく必要があります。



SUMMON

仲魔を召喚してパーティに加えます。召喚には抗体ポイントに基づくマグネタイトが必要になります。極端な属性の仲魔がパーティにいる場合、属性によって召喚できない場合があります。

召喚する仲魔を選択して下さい		
アーヴィング	204	81
ダンゴマン	122	77
モンスター	106	85
ザリッシュ	641	320
ハチマン	729	420
ハムカツ	712	330
アフト	618	330

召喚する仲魔を選択します。バッドステータス、マグネタイトが足りないなど召喚できない場合はグレーで表示されます。

弾の再装填

銃にはそれぞれ決められた装填弾数があります。戦闘中弾切れを起こした場合、[GUN]コマンドを選択することにより弾を再装填することができます。

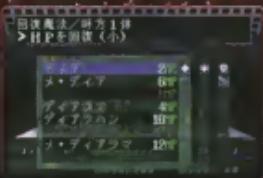
所持している弾丸のリストが表示されますので、適切な弾丸を選択してください。

召喚する仲魔を選択して下さい		
アーヴィング	204	81
ダンゴマン	122	77
モンスター	106	85
ザリッシュ	641	320
ハチマン	729	420
ハムカツ	712	330
アフト	618	330

仲魔を召喚するポジションを選択します。前衛にはHP(ヒットポイント)が大きく直接攻撃が得意な悪魔、後衛にはMP(マジックポイント)が大きく魔法が得意な悪魔を配置すると効果的です。

MAGIC

魔法を使用します。魔法を使用することができない状態のときはグレーで表示されます。



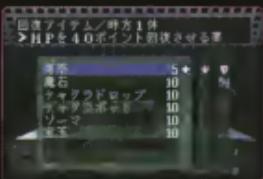
使用したい魔法を選択します。
現在のMPが必要
MPを下回る場合、その魔法を使
用することはでき
ません。



魔法を使用す
る対象を選択しま
す。全体に効果が
およぶものな
ど、魔法によつ
ては対象を選択し
ない場合もあります。

ITEM

アイテムを使用します。



使用するアイテム
を選択します。アイ
テムは使用するた
びに1つずつ減っ
ていきます。使用す
ることができない
アイテムは、グレー
で表示されます。



アイテムを使用す
る対象を選択しま
す。全体に効果が
およぶアイテム
など、アイテムに
よつては対象選択
の必要がないもの
もあります。

MOVE

隣接するキャラクターに入れ替わります。ただし前衛にDEADのキャラクター・EMPTYが
存在してしまうような移動は、直後にもとに戻ります。



移動する相手先を
選択します。
左の画面のよう
な場合は、左に移動
することにより
前衛に躍り出るこ
とができます。



GUARD

防御態勢を取り、受けるダメージを軽減します。

■仲魔コマンド

仲魔への指示は、大きく2つに別れます。1つは [GO] を選択し、仲魔にすべてを任せることで、もう1つは [COMMAND] を選択し、細かく指示を出すことです。

ただし、細かく指示を出したからといって、すべてが仲魔に受け入れられるわけではなく、仲魔の性格・忠誠度によって、思わぬ反応を示すことがあります。

GO 仲魔に自分の行動を任せます。



COMMAND 行動内容を細かく指示します。

ATTACK 直接攻撃を指示します。

MAGIC 魔法の使用を指示します。選択の方法は人間キャラクターと同様です。

EXTRA 特殊攻撃を指示します。

GUARD 防御態勢を取り、受けるダメージを軽減するように指示します。

RETURN 召喚から解放し、魔界へ帰します。

MOVE 関接するキャラクターに入れ替わります。対象指定の方法は、人間キャラクターと同様です。

仲魔の性格

仲魔には【性格】があり、それぞれの性格によって特徴づけられています。

仲魔の性格は【魔】アイテムを使用することにより、一時的に変えることができます。



性格	物理攻撃	魔法攻撃	回復・防護魔法	防御	
暴虐	血の気が多く、直接攻撃を好む	●	×	×	×
狡猾	手を汚す事を嫌い、魔法攻撃を好む	×	●	×	×
友愛	相手を傷つける事を嫌い、回復・防護・行動を好む	×	×	●	●
冷静	状況に応じてさまざまな行動を使い分ける	●	●	●	●
愚鈍	頭が悪く、行動がちぐはぐ	?	?	?	?
虚心	指示に忠実に従う性格	×	×	×	●

■仲魔の忠誠度

仲間と主人公との信頼関係、これを端的に表しているパラメータを【忠誠度】といいます。

忠誠度は、性格によって違った変化を示します。

2D/3Dコマンド【GIFT】で贈り物を渡したり、パーティーに加え悪魔好みの行動と一致するコマンドを指示したりすると、忠誠ポイントが上がります。忠誠ポイントが上がるごとに忠誠度が上がり、その結果【魔晶変化】する悪魔もいます。逆に悪魔の好みに反する指示をして、悪魔が言うことを聞かなかつた場合は、忠誠度が下がってしまいます。忠誠度を高めることで、好みに反する指示も通るようになっていきます。

性格	忠誠度変化の特徴		特徴
	贈り物	好みに合った指示	
姉妹	食物を好む	物理攻撃	忠誠度が高いほど、物理ダメージUP
狡猾	高価な物を好む	魔法攻撃	忠誠度5で、TALK割り込み+魔晶変化
友愛	花を好む	回復・防衛	忠誠度が高いほど、主人公をかばう
冷静	珍しい物を好む	状況に応じて変化	行動に偏りがなく、任せやすい
愚鈍	好みはない	[GO]を好む	?
盡心	-	-	任せると[GUARD]しかしない

■魔晶変化

悪魔には、忠誠度が5になると【魔晶変化】を行うものがいます。

仲間の忠誠度が5にならざる【魔晶】につれていくください。

悪魔は、すばらしいアイテムへと変化し、永遠の忠誠を誓うことでしょう。



ピングシャット! や、もっていいがよい

幽霊悪魔との会話

コマンド【TALK】を選択すると、悪魔との会話を試みます。

会話の流れによっては、悪魔との交渉に持ち込むことができ、その結果、悪魔は【仲魔】になります。

たとえ仲魔にならなかったとしても、適切な選択を行っていくことで、次第によい結果になっていきます。

まずは、悪魔と仲良くなるところから始めましょう。

悪魔は様々な質問を行ってきますので、答えを選択してください。



贈り物に満足すると、悪魔は仲魔になる時があります。また、アイテムをくれたり、回復してくれたりすることもあります。

悪魔とのやりとりがうまく行くと、悪魔との交渉になる場合があります。悪魔の要求に応じたり、こちらからアイテムなどを渡したりします。



交渉が決算すると、このように悪魔からの奇襲攻撃を受けることもありますので慎重に対応しましょう。

■戦闘終了

敵悪魔を全滅させると、戦闘が終了します。

戦闘が終了すると、EXP(経験値)とマグネタイトが手に入ります。

また、敵悪魔がアイテムを落としてゆくこともあります。悪魔との会話で敵から何かを獲得したときも、少しだけ経験値が手に入ります。

ATLUS	EXP	76
ネミッサ	EXP	84
ITEM 黒ヤギの頭	2	
ATLUS	920	
ネミッサ	418	225
マルト	198	61
メクトロン	800	336
オニティン	654	266
ジルキー	198	68

マグネタイトとは…

マグネタイトとは、悪魔が現実世界で実体化し、行動するために必要なエネルギーです。マグネタイトがないと、悪魔を魔界から呼び出すことも、一緒に行動することもできません。正式には【生体マグネタイト】といい、闇の世界で秘密裏に取り引きされているようです。



DEVIL FUSION

合体

悪魔との会話で仲魔にした悪魔同士を【悪魔敵】と呼ばれる施設やハンドヘルド・コンピュータ【GUMP】を使用して合体させることができます。合体を行い、より強い仲魔を作り出しパーティーの戦力を強化してください。



2体の悪魔を合体して1体の悪魔を造る

2身合体 2体の悪魔を合体させます。

3身合体 3体の悪魔を合体させます。

検索合体 現在仲魔にしている悪魔から作り出すことができる悪魔を表示します。
この表示を選択し、実際に合体させることもできます。

記号の見方 合体表の記号・色の意味の一覧表を表示します。

法則検索 作り出したい種族を選択すると、その種族を作り出すために必要な種族の組み合わせを調べることができます。

ステータス ステータス<→P.18>を表示します。

魔晶変化 魔晶変化<→P.31>を行います。

忠誠度5の特定の悪魔がないと表示されません。

造魔誕生合体 造魔を誕生<→P.40>させます。

【ドリーカドモン】がないと表示されません。

2身合体
3身合体
検索合体
記号の見方
法則検索
ステータス
魔晶変化



■2体合体

2体の悪魔を材料にして、新たな悪魔を作り出します。

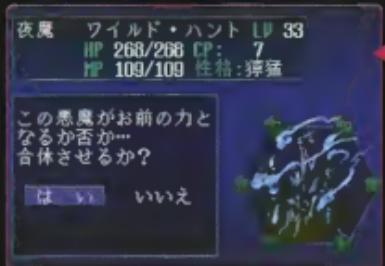
ハンドヘルド・コンピュータ [GUMP] での合体の場合、合体に失敗し [ロスト] することもあります。

2体合体 一体目選択	
RACE	NAME
1紙魔	リード
2夜魔	ヴァトマン
3妖精	シリキー
4魔神	ラッシュア
5威靈	ルバフ
6大天使	メトロロ
7女神	アート
8魔王	ミトラス

まず右側の記号表示を参考に1体目の悪魔を選択します。

合体後の悪魔の詳細なステータスが表示されます。ここでは方向ボタン➡➡で表示を切り替えることができます。

本当に合体してもよいか確認を求められますので、良ければ [はい] を選択してください。



次に2体目の悪魔を選択します。

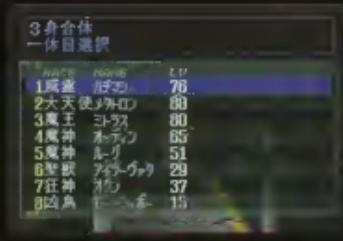
右側には、合体後の悪魔のレベル・名称が表示されます。

2体合体 二体目選択	
RACE	NAME
1夜魔	ヴァトマン
2妖精	シリキー
3魔神	ラッシュア
4威靈	ルバフ
5大天使	メトロロ
6女神	アート
7魔王	ミトラス
8魔神	オービィ

■3身合体

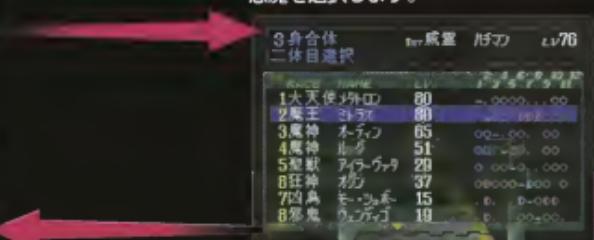
3体の悪魔を材料にして、新たな悪魔を作り出します。

ハンドヘルド・コンピュータ[GUMP]では3身合体を行うことはできません。



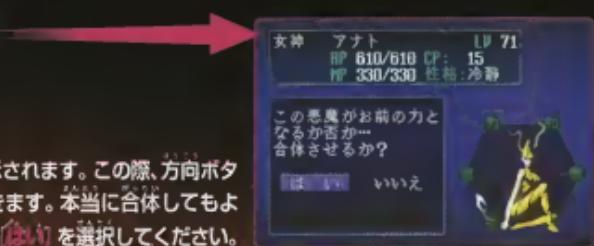
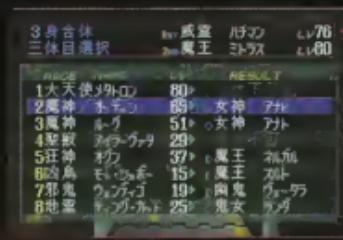
まず、1体目の悪魔を選択します。

次に、右側の記号表示を参考に2体目の悪魔を選択します。



最後に、3体目の悪魔を選択します。

右側には、合体後の悪魔のレベル・名
称が表示されます。



合体後の悪魔の詳細なステータスが表示されます。この際、方向ボタン
↑↓→で、表示を切り替えることができます。本当に合体してもよ
いか確認を求めるので、良ければ [はい] を選択してください。

■検索合体

3身一覧

魔族	名前	LV
魔神	アーヴル	41
妖魔	カラスリヤー	60
妖魔	アーヴル	53
妖魔	カラスリヤー	41
妖精	アーヴル	58
妖精	カラスリヤー	47
妖精	アーヴル	30
魔王	カラスリヤー	50

まず、現在仲魔にしている悪魔から作り出すことのできる悪魔が表示されます。

2身合体可能な悪魔、その組み合わせを種族順で表示します。

2身検索合体

3身検索合体

並び方変更

3身一覧



作りたい悪魔を選択すると、合体材料となる悪魔が表示されますので、合体に使用しても良い組み合わせを選択します。

2身一覧合体

2身合体可能な悪魔とその組み合わせを表示します。

3身一覧合体

3身合体可能な悪魔とその組み合わせを表示します。

並び方変更

表示される悪魔の表示順序を変更します。

妖魔 ロイチャエクラ LV 44

HP 340/340 CP 9
魔 129/129 生命:友愛

危険度: 0%

物理 攻撃	力+13
命中	81
威力	6
魔法 攻撃	魔+13
命中	73
威力	13
基本 防御	28
命中	8
威力	7
固有 力	79
命中	12
威力	12

確認のため、合体後の悪魔の詳細なステータスが表示されます。

ここで方向ボタン←→で、表示を切り替えることができます。

本当に合体しても良い場合【はい】を選択してください。

並び方変更 現在:種族順

種族順

五十音順

高レベル順

低レベル順

LAW順

CHAOS順

【並び方変更】次の6つから、表示される悪魔の並び方を選択することができます。

種族順…悪魔を種族順に表示します。

五十音順…悪魔を50音順に表示します。

高レベル順…高いレベルの悪魔から順番に表示します。

低レベル順…低いレベルの悪魔から順番に表示します。

LAW順…よりLAW属性に傾いている悪魔から順番に表示します。

CHAOS順…よりCHAOS属性に傾いている悪魔から順番に表示します。

記号の見方

2身、3身合体で使用される

記号・色の意味の一覧が表示されます。

記号の見方

■...LAW：青で表示される記号は属性 [LAW] を意味します。

■...CHAOS：赤で表示される記号は属性 [CHAOS] を意味します。

■...NEUTRAL：緑で表示される記号は属性 [NEUTRAL] を意味します。

M…御魂：合体後の悪魔が御魂になることを意味します。

*…精靈：合体後の悪魔が精靈になることを意味します。

○…一般悪魔：合体後の悪魔が通常の悪魔になることを意味します。

D…DARK悪魔：合体後の悪魔が属性 [DARK] になることを意味します。

…合体不能：合体させることができない組み合わせです。

…不可：同じ悪魔を意味する箇所に表示されます。合体には2体以上の悪魔が必要ですから当然合体できません。

2…2RANK-UP：合体後の悪魔は同種族で、2ランク上位の悪魔になります。

1…1RANK-UP：合体後の悪魔は同種族で、1ランク上位の悪魔になります。

X…1RANK-DOWN：合体後の悪魔は同種族で、1ランク下位の悪魔になります。

A…ABILITY-UP：悪魔の能力値を上げる合体です。

■...LAW
■...CHAOS
■...NEUTRAL

M...御魂
*...精靈
○...一般悪魔
D...DARK悪魔

…合体不能
…不可

2... 2 RANK-UP
1... 1 RANK-UP
x... 1 RANK-DOWN
A... ABILITY-UP

合体法則について

①**基本法則**：悪魔合体の基本的な法則です。合体を使った悪魔の組み合わせで、合体後の悪魔の種族が決定されます。合体表と呼ばれる表で検索することができます(→P.41)。なお、この法則ではLIGHT悪魔とDARK悪魔を合体させることはできません。

②**精靈合体**：種族 [精靈] を含む合体です。合体の相手となった悪魔を、同じ種族の上位または下位の悪魔にします。

③**御魂合体**：種族 [御魂] を含む合体です。合体の相手となった悪魔のHP・MP・アビリティを変化させます。どれが変化するかは、御魂の種類によって異なります。

④**造魔合体**：種族 [造魔] を含む合体です。合体後も造魔であることに変わりはありませんが、その能力が変化します。

■法則検索

合体の法則の検索を行います。合体法則には、2身合体法則と3身合体法則があります。

2身法則検索



合体法則の表示を行う



3身法則検索

まず、作り出す目的となる悪魔の種族を選択します。

合体法則の表示を行う



合体法則の表示を行う



次に、目的となる悪魔を作り出すことができる種族が表示されますので、その中から1体目の種族を仮定します。

合体法則の表示を行う



同様に、2体目の種族を仮定します。

1体目の選択によって2体目の種族は絞り込まれています。

合体法則の表示を行う



最後に必要な種族が表示され、合体に必要な種族の組み合わせが完成します。

造魔誕生合体

アイテム【ドリーカドモン】を手に入れると、造魔誕生合体を行うことができるようになります。

ドリーカドモンから、造魔を作成する



ドリーカドモンから、造魔を作成する

1級魔	2級魔	3級魔	4級魔	5級魔	6級魔	7級魔	8級魔
25	26	27	28	29	30	31	32
21	22	23	24	25	26	27	28
17	18	19	20	21	22	23	24
13	14	15	16	17	18	19	20
9	10	11	12	13	14	15	16
5	6	7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6	7	8

造魔 レード
HP 100/100 CP 0
MP 53/ 53 痛苦 悪心

造魔と合体させるか？

はい

造魔の名前は？

日本語	英語
あいづけお	alice
かきく	kick
さきよ	sally
そとづと	soft
なにゆのね	nothing
ほりふへは	nothing
ぬもめん	nothing
せうお	nothing
くらうれら	nothing

まず、誕生2身合体か、誕生3身合体かを選択します。誕生3身合体の方が、より強力な造魔を作り出すことができます。

ドリーカドモンから、造魔を作成する



誕生2身合体

ドリーカドモン×悪魔1体で誕生させます。

誕生3身合体

ドリーカドモン×悪魔2体で誕生させます。

造魔の素材【ドリーカドモン】は、すでに選択されていますので、誕生2身合体の場合には悪魔1体、誕生3身合体の場合には2体を選択します。

誕生後の詳細なステータスが表示されます。ここでは方向ボタン←→で表示を切り替えることができます。本当に合体してよいか確認を求められますので、よければ【はい】を選択してください。

造魔には、名前をつけることができます。造魔合体の最後には、必ず名前の入力を求められますので、いつでも好きな名前に変更することができます。名前のつけ方は、ネームエンタリー←→P.07と同じです。

造魔の特性

- 性格は【悪心】でプレイヤーの指示に、ほぼ100%従います。
- 新月時には造魔は月の力を受けることができず、能力が著しく低下します。
- 誕生合体させる悪魔の特性に応じて、造魔には系統が決定されます。その後造魔は系統ごとに形態を変化させます。
- 新月のときに合体を行うことで、いつでもアイテム【ドリーカドモン】に戻すことができます。

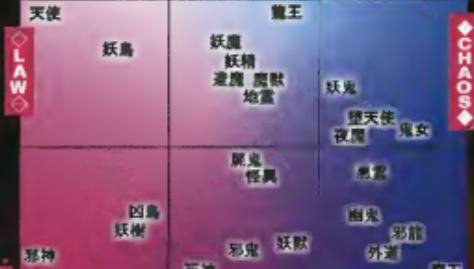
■合体表

魔人	女神	破壞	地母	鬼神	幻魔	妖魔	妖精	夜魔	大天	聖天	龍神	雲鳥	妖鳥	神獸	聖獸	魔獸	道靈	妖鬼	鬼女	神樹
鬼人					夜魔	妖魔	幻魔				龍神	大天	墮天			神獸	神獸	鬼神	鬼神	鬼鬼
女神					大天	幻魔	妖魔	妖精	幻魔	大天		龍神	墮天			神獸		龍神	妖精	
破壞					——	魔王	龍神	神獸	鬼鬼	邪女	邪神	幻魔	邪神	邪神			龍神	龍神	鬼神	龍神
地母					——	妖魔	/	鬼女	/	大天	魔王		龍神	幻魔	/		龍王	鬼女	鬼神	邪能
鬼神					——							雲鳥	墮天	凶鳥	龍神	神獸	龍王	鬼王	龍王	龍神
幻魔					——	幻魔	妖魔	鬼女	幻魔	幻魔	夜魔		地靈	墮天	凶鳥	龍神	神獸	龍王	龍王	龍神
妖魔					——	妖魔	天使	妖精	/	靈鳥	妖鳥		夜魔	大天	靈鳥	大天	鬼神	聖獸	神樹	鬼神
妖精					——															妖精
夜魔					——	夜魔	幻魔	魔王	墮天	夜魔		雲鳥	龍王	墮天		邪龍	妖魔	鬼女	龍王	妖精
大天					——												妖魔	夜魔	夜魔	
天使					——												妖魔	夜魔	夜魔	
墮天					——												邪龍	鬼女	夜魔	
龍神					——												鬼神	鬼神	鬼神	
雲鳥					——												鬼神	鬼神	鬼神	
妖鳥					——												龍神	鬼女	鬼女	
神獸					——												龍神	鬼女	鬼女	
聖獸					——												龍神	鬼女	鬼女	
魔獸					——												龍神	鬼女	鬼女	
道靈					——												龍神	鬼女	鬼女	
地靈					——												龍神	鬼女	鬼女	
妖鬼					——												龍神	鬼女	鬼女	
鬼女					——												龍神	鬼女	鬼女	
神樹					——												龍神	鬼女	鬼女	

鹿神
大天使 女神
靈鳥 神樹

LIGHT

鬼神 破壞神
龍神 地母神



■属性分布圖

SWORD & DEVIL FUSION

剣合体

[無銘の刀]を入手し、この世界のどこかにある剣合体所へ行くと、剣に悪魔の魂を宿らせ、能力を高める剣合体を行うことができます。



現在の合体剣：無銘の刀

名前	属性	威力
1御魂 アラニタマ	20	レ
2光天使アラリオ	73	七星梵天村正
3龍神 グリトラ	70	七星電光村正
4精霊 ウディーネ	24	レ
5大天使サンヘルフォン	62	七星村正
6天使 ドミニオン	51	七星村正
7女神 アナト	71	七星不知火村正
8魔王 マルト	80	七星村正

剣に魂を宿らせる悪魔を選択します。



七星電光村正
宿り魔・妖魔 マルト

男性専用 PRESS AND BUTTON

相性：電撃

攻撃力：30 → 29

命中力：18 → 23

装備効果：なし

攻撃効果：
前1体に「電撃」を与える。
相手を「感電」させる。
「三十三代村正」在銘。

剣合体後の剣の情報が表示されますので、合体して良ければ[はい]を選択してください。

FACILITIES

各種施設

■ SHOP

お金を使って、アイテムを売買できるSHOPには、以下のようなものがあります。

武器屋

ビデオ・マッスル

アイテムを買います

買う
売る
後

装備

MONEY

V 87148

防具屋

画廊ラダー



道具屋

オートマータ



薬屋

ドラッグ・ギア



酒屋

八角酒店



ソフト屋

EL-115



■ショップコマンド

それでは、武器屋を例にアイテムの売買を説明していきます。

買う

アイテムを購入します。



まず、購入したいアイテムを選択します。
お金が足りないなど購入できないものは
グレーで表示されます。



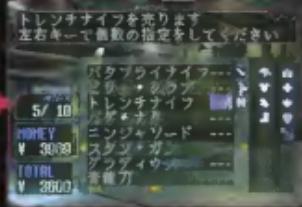
次に購入するアイテムの個数を選択しま
す。MAX表示されている個数を超えて
購入することはできません。

売る

アイテムを売却します。



手持アイテムのすべてが表示されますので、売却
したいアイテムを選択してください。



次に売却個数を入力します。画面左下には
売却金額が表示されます。

使う

アイテムを使用します。(>P.13)

装備

武器・防具といったアイテムを装備します。(>P.17)

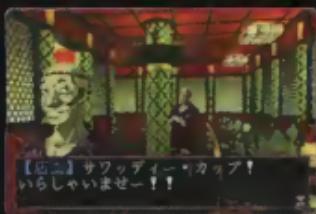
装備記号

- ▲: そのアイテムを装備すると攻撃力・防御力が上がります。
- : そのアイテムを装備しても攻撃力・防御力に変化はありません。
- ▼: そのアイテムを装備すると攻撃力・防御力が下がります。

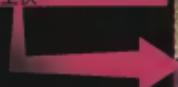
- E: 現在装備しているアイテムと同じアイテムです。
- MAN: 装備可能なアイテムです。
- IMPOSSIBLE: 装備不可能なアイテムです。

■回復施設

回復施設には費用をお金で払う、**タイ料理サワムラ**と、マグネタイトを使う**ヒールスポット**があります。

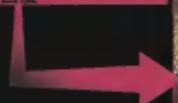


全快



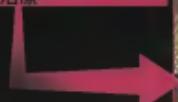
HP〈ヒットポイント〉MP〈マジックポイント〉バッドステータス〈→P.25〉のすべてを回復します。回復したいキャラクターを選択してください。

回復



HP〈ヒットポイント〉MP〈マジックポイント〉を回復します。回復したいキャラクターを選択してください。

治療



バッドステータス〈→P.25〉を回復します。
回復したいキャラクターを選択してください。

ステータス

ステータス〈→P.18〉を表示します。

■生体エネルギー協会



マグネタイトを闇で取り引きする秘密組織です。ここでは、マグネタイトの売買を行うことができます。

MAGを売る
現在のレート(マグネタイト相場)を参考に、売却するマグネタイトの量を決定します。
方向ボタン←→で桁を指定し、↑↓で売却量を決定します。



MAGを買う
現在のレート(マグネタイト相場)を参考に、購入するマグネタイトの量を決定します。
方向ボタン←→で桁を指定し、↑↓で購入量を決定します。



■銀行



所持しているお金をお預けることができます。
預けておくと利息がつきます。



お金を預ける

現在所持しているお金から、指定の額を預けます。
金額入力パネルで預ける金額をダイレクトに指定します。



お金を引き出す

貯金から、指定した額を引き出します。
金額入力パネルで引き出す金額をダイレクトに指定します。

方向ボタン↑↓←→で数字を選択し、選択した金額で良ければ
最後に [OK] の位置で決定します。

■ペットショップ

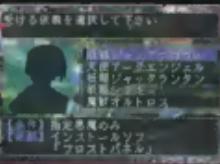
普段は一般の人たちに電子ペットを販売していますが、実はサマナーたちの悪魔の取引所になっています。悪魔取り引き依頼を確認して、取り引きに応じるか決定してください。



依頼を受ける 悪魔取り引きの依頼を受けます。悪魔と交換に、別の悪魔やお金などを手に入れることができます。



まず、依頼主を選択します。



次に依頼リストから依頼内容を選択します。



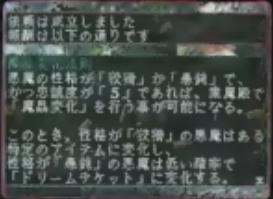
仲魔リストが表示されます。先ほど選択した依頼内容に該当する悪魔には○、該当しない悪魔には×がついていますので、○のついている悪魔から交換する悪魔を選択します。



確認のため仲魔の詳細なステータスが表示されますので、交換して良い場合は【**いい**】を選択してください。



獲得情報の確認 依頼の報酬として貴重な情報を得ることができます。
それらの情報を確認することができます。



■ターミナル



市内各所に配置された、公衆ネットワーク端末です。

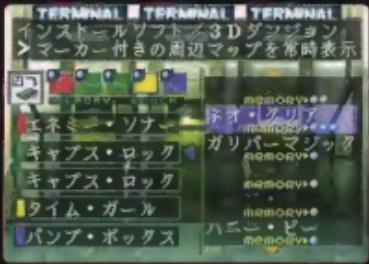
ここでは、以下のことができます。

行動の記録

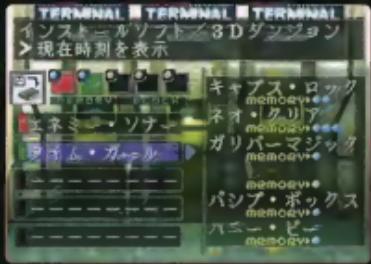
行動の記録を行います(→P.08)。

インストール

ハンドヘルド・コンピュータ[GUMP]に、様々な機能を持つソフトをインストールし、コンピュータをカスタマイズ(自分好みの機能を追加)することができます。



ソフトの機能を入れる場合は、方向ボタンで右側の所持ソフトを指定し、インストールしたいソフトを選択します。



ソフトの機能をはずす場合は、方向ボタンで左側のインストール済みソフトを指定し、アンインストールしたいソフトを選択します。

LEVEL UP

レベルアップ

一定の経験値を取得すると、人間キャラクターはレベルアップします。



方向ボタンで上げたい能力値を選択して、決定ボタンを押すと1ポイント振り分けられます。キャンセルボタンを押すと振り分けたポイントを取り消すことができます。



確認を求めてきますので、良ければ【OK】を選択してください。魔法を使用することができます。キャラクターは、新たな魔法を習得することができます。

GAME OVER

ゲームオーバー

3Dダンジョンでのダメージや戦闘中のダメージで主人公が死ぬ〈ステータスDYING〉か、石化〈ステータスSTONE〉すると、ゲームオーバーとなります。

GAME OVER

DATA SHEET

データシート

本作品中には、さまざまなアイテムが登場します。ここで、その一部を紹介しましょう。

武器

剣

名 称	性別	攻撃力	命中率	装備範囲	説 明
イグナイター	男性	9	4	×	範囲単体 ライターに込まれた小型ナイフ
スキアン・ドッグ	女性	8	6	×	範囲単体 南蛮の廻しナイフ
レザー・コーム	男性	11	18	×	範囲単体 南蛮の「くし」型ナイフ
バタフライナイフ	男女	14	8	×	範囲単体 折りたたみ式のナイフ
ビリー・クラブ	男性	20	3	×	範囲単体 三段までのびる廻し武器
土産の木刀	男女	12	1	×	範囲単体 土産屋でよく売かける木製の刀
雪浪の小太刀	男女	20	22	×	範囲でさらさら 霊気を帯びた忠誠の短刀
ハーフ・バイク	女性	9	3	○	範囲内複数攻撃 単船の範囲で使われた船の檍 乗組員単体
アルミ・ダート	女性	16	12	○	範囲単体 アルミで重量・強化したダート
弾道ナイフ	女性	22	4	○	範囲単体 小型ナイフを飛ばせるテイク
坂首市のバッサー	女性	18	2	○	範囲全体 多くの首を切削したノコギリ

銃

名 称	性別	攻撃力	命中率	装備範囲	弾数	説 明
クラップK-K	男女	14	4	○	範囲単体 3 手の中にまとまる廻し銃	
ルガーP95DC	男女	17	8	○	範囲単体 10 ルガー社の新型拳銃	
ゾーコムピストル	男女	25	24	○	範囲単体 10 特殊部隊用拳銃	
ステンキ型拳銃	男女	18	2	○	単体 10 ステンキ型の仕込み銃	
アナイアレーター	男女	18	4	○	範囲全体 30 別名「審殺し」	

弾丸

名 称	性別	攻撃力	命中率	説 明
ノーマル弾	男女	1	1	破壊力の小さい通常弾
バードショット	男女	3	8	ある程度の貫通力を持つ弾

防 具

ヘルメット

名 称	性別	防御力	耐久力	相性	説 明
ノックアウト帽	男女	2	2	ノーマル	鉄プレートが仕込まれたキャップ
フリッツヘルム	男女	4	6	ノーマル	アーミーで歩兵用として使用
NBC酸素マスク	男性	7	2	ノーマル	[耐+1] の装備効果を持つマスク

アーマー

名 称	性別	防御力	耐久力	相性	説 明
ケブラーベスト	男女	8	5	ノーマル	ケブラー素材のベスト
バンデードアーマー	男女	8	6	ノーマル	キルティング加工された防護服
防寒服	男女	8	6	冬	氷結に強い 防寒性能だけを追求した防護服

グローブ

名 称	性別	防御力	耐久力	相性	説 明
レザーグラブ	男女	2	3	ノーマル	皮製のグローブ
宇宙意志のリング	女性	4	2	ノーマル	未知なるパワーを秘めるらしい
ジャミングアーム	男性	7	9	ノーマル	[魔+2] の装備効果を持つ手甲

ブーツ

名 称	性別	防御力	耐久力	相性	説 明
レザーブーツ	男女	2	2	ノーマル	皮製のブーツ
クライムブーツ	男女	4	1	ノーマル	雪山用の丈夫なブーツ



アイテム

名前	条件	使用対象	説明
宝玉	常時	パーティ内1体	HPを完全回復
地酒しの玉	常時	パーティ内1体	味方一体を復活
皮吹き	常時	パーティ内1体	HPを最大の状態で復活
ディストーン	常時	パーティ内1体	「石化(STONE)」状態を回復
ディスポイズン	常時	パーティ内1体	「毒(POISON)」状態を回復
ディスチャーム	戦闘	パーティ中1体	「魅了(CHARM)」状態を回復
ディスピライズ	戦闘	パーティ中1体	「麻痺(PALYZE)」状態を回復
メバトラの石	戦闘	パーティ全体	「正気(SLEEP,HIGH)」を奪回
見晴らしの玉	3D	パーティ全体	新月の最初まで商ひマップを表示 新月時は使用不可
迷惑の水	3D	パーティ全体	レベルの低い敵の出現を抑制 月暁1周の間のみ有効
東風の水	3D	パーティ全体	敵の速度率を上げる 月暁1周の間のみ有効
コアシールド	3D	パーティ全体	ダメージソーンからパーティを保護 月暁1周の間のみ有効
魔導	常時	パーティ内1体	HPを回復(小)させる玉
魔石	常時	パーティ内1体	HPを回復(中)させる石
チャクラドロップ	常時	パーティ内1体	MPを回復(小)させる玉
チャ克拉ボット	常時	パーティ内1体	MPを完全回復させる水
ゾーマ	常時	パーティ内1体	生きている者を全快させる酒
純米からし	常時	パーティ内憑肉1体	手口の薬草酒 純々く骨太な味わいが人気
純米秘藏まさむね	常時	パーティ内憑肉1体	純濃醇の純米古酒 酒はいは優ゆのひとこと
スタングレード	戦闘	パーティ全体	戦闘専用アイテム 光で敵の目をくらますデバイス
ディクローズの石	戦闘	パーティ全体	魔法が強化された壇を開放
珍味のおつまみ	203D	パーティ内憑肉1体	贈答(GIFT)品 世界各地の珍味が楽しめる
松尾様のおちよこ	203D	パーティ内憑肉1体	贈答(GIFT)品 酒造神「マツオサマ」が詰かれた名品

インストールソフト

名前	条件	説明
エニミーソナー	3Dダンジョン	敵の出現率をグラフィカルに表示
キャプス・ロック	3Dダンジョン	低レベルの敵の出現を抑制
ネオ・クリア	3Dダンジョン	マーカーつきの周辺マップを常時表示
ガリバーマジック	3Dダンジョン	主人公のHPを歩くごとに回復
タイムガール	3Dダンジョン	現在時刻を表示
パンプ・ボックス	3Dダンジョン	次のレベルまで必要な経験値を表示
ハニー・ピー	オートマッピング	ダンジョンの全階層が表示可能
スキャニングゼロ	オートマッピング	ダークゾーン部分の構造を表示
デビダス'99	デビラナライズ	カタログ機能が使用可能
Mr.サプライズ	戦闘	味方の先制攻撃の確率がアップ
ナイシングーラー	戦闘	ピンチの時に「AUTO」を自動解除
ヒロえもん	戦闘	戦闘終了時にアイテム拾得確率アップ
ギボ・アイズ	戦闘	相手選択時に原立たた�性を表示
ナース・コール	戦闘	戦闘時に召喚相手のHPを回復
百太郎	戦闘	パンクアタック時の摩耗の乱れを防ぐ
ムーン・パルサー	戦闘	仲間のコマンドで月による属性を表示
ダーク・マン	悪魔との会話	ダーク魔との愛魔との交渉が可能
レディ・キラーズ	悪魔との会話	女性的な愛魔との交渉能力がアップ
ムーン・アダルト	悪魔との会話	満月時の召喚交渉能力がアップ
ジャイブトーキン	悪魔との会話	未可解な表示を字幕表示でサポート
ダブル・バリュー	悪魔との会話	マグネットの効果が倍増
シュタイナー	COMP合体	精霊、御酒、逸魔の合体をプラス
ダ・ブインチ	COMP合体	合体についての探索が可能
アルバート	COMP合体	通常の愛魔合体が安定
コペルニクス	COMP合体	「良作品」と書いてあるようだが…
バックアッパー	2D3D	狂意の場所でセーフが可能

攻撃魔法

名 称	使用魔力	属性	威力	範囲	相手指定	消費MP	効 果
アギ	戦闘	火炎	5	○	単体	3	-
アギラオ	戦闘	火炎	48	○	単体	10	-
マハ・ラギ	戦闘	火炎	15	○	前列	8	-
マハ・ラギオン	戦闘	火炎	40	○	全體	18	-
ブフ	戦闘	氷結	5	○	単体	3	FREEZEの追加効果
ブフーラ	戦闘	氷結	44	○	単体	10	FREEZEの追加効果
マハ・ブフ	戦闘	氷結	14	○	前列	8	FREEZEの追加効果
マハ・ブフーラ	戦闘	氷結	38	○	全體	18	FREEZEの追加効果
ジオ	戦闘	電撃	5	○	単体	3	SHOCKの追加効果
ジオンガ	戦闘	電撃	44	○	単体	10	SHOCKの追加効果
マハ・ジオ	戦闘	電撃	14	○	[属性+属性] 前列+後列にランダムダメージ		8 SHOCKの追加効果
マハ・ジオンガ	戦闘	電撃	38	○	[属性+属性] 全周を中心からダメージ		18 SHOCKの追加効果
ザン	戦闘	衝撃	5	○	単体	3	-
ザンマ	戦闘	衝撃	48	○	単体	10	-
マハ・ザン	戦闘	衝撃	14	○	前列／後列	4	-
マハ・ザンマ	戦闘	衝撃	38	○	全體	18	-
メギド	戦闘	万能	60	○	単体	6	-
メギドラ	戦闘	万能	75	○	前列／後列	12	-
メギドラオン	戦闘	万能	72	○	全體	22	-
ハマ	戦闘	破壊	22	○	前列単体	4	重なる力で敵を倒す
ハンマ	戦闘	破壊	18	○	[属性+属性] 前列+後列にランダムダメージ		6 重なる力で敵を倒す
ハマオン	戦闘	破壊	20	○	全體	8	重なる力で敵を倒す
ムド	戦闘	説教	22	○	前列単体	4	敵を説教する
ムドラ	戦闘	説教	18	○	[属性+属性] 前面時は前列、背面時は後列		6 敵を説教する

名 称	使用魔力	属性	威力	範囲	相手指定	消費MP	効 果
ムドオン	戦闘	説教	20	○	全體	8	敵を説教する
マリンカリン	戦闘	魔力	26	○	単体	3	CHARMの効果
バララマ	戦闘	魔力	24	○	単体	2	PALYZEの効果
ドルミナー	戦闘	睡眠	22	○	単体	2	SLEEPの効果
タルンダ	戦闘	-	-	○	全體	4	敵パーティの攻撃力を下げる
ラウンダ	戦闘	-	-	○	全體	4	敵パーティの防護力を下げる
スクンダ	戦闘	-	-	○	全體	4	敵パーティの命中力を下げる
デ・カジャ	戦闘	-	-	○	全體	6	敵パーティのカジカ傑を無効にする



回復魔法

名 称	使用条件	相性	相手指定	消費MP	効 果
ティア	常時	100%	パーティ内1体	2	HP回復(小)
ディアラマ	常時	100%	パーティ内1体	4	HP回復(中)
ディアラバン	常時	100%	パーティ内1体	10	HP回復(大)
メ・ティア	常時	100%	パーティ全体	6	HP回復(小)
メ・ディアラマ	常時	100%	パーティ全体	12	HP回復(中)
メ・ディアラバン	常時	100%	パーティ全体	30	HP回復(大)
マークディ	範囲	100%	単体	3	MARKを回復
チャムディ	範囲	100%	単体	3	CHARMを回復
ボムディ	範囲	100%	単体	3	BOMBを回復
パララディ	範囲	100%	単体	3	PALYZEを回復
バトラ	範囲	100%	単体	2	SLEEP・HIGHを回復
メ・バトラ	範囲	100%	パーティ全体	4	SLEEP・HIGHを回復
ペトラディ	常時	100%	単体	3	STONEを回復
ボズムディ	常時	100%	単体	2	POISONを回復
リカーム	常時	100%	単体	8	復活
サマリカーム	常時	100%	単体	16	HPが完全な状態で復活
リカームドラ	常時	100%	パーティ全体	1	味方のHPを完全回復し、前者は死亡

防御魔法

名 称	使用条件	相性	相手指定	消費MP	効 果
タルカジヤ	範囲	100%	パーティ全体	5	味方の攻撃力を上げる
ラクカジヤ	範囲	100%	パーティ全体	5	味方の攻撃力を上げる
スクカジヤ	範囲	100%	パーティ全体	5	味方の命中力を上げる
マカカジヤ	範囲	100%	パーティ全体	5	味方の魔法威力を上げる
デ・クンダ	範囲	100%	パーティ全体	8	下げられた味方の能力を戻す
デトラジャ	範囲	100%	パーティ全体	8	「破魔」・「呪殺」の攻撃を無効化
デトラカーン	範囲	100%	パーティ全体	6	敵の「物理攻撃」を反射
マカラカーン	範囲	100%	パーティ全体	6	敵の「魔法攻撃」を反射
特殊魔法					
ネクロマ	範囲	100%	ストック内死亡魔	24	「DEAD」の仲魔1体をアンデッド召喚
サイロマ	常時	100%	ストック内1体	18	仲魔1体を召喚
エストマ	SD	100%	パーティ全体	4	レベルの低い敵の出現を抑制
リベラマ	SD	100%	パーティ全体	4	敵との遭遇率を上げる
リフトマ	SD	100%	パーティ全体	6	イメージゾーンからパーティを保護
マッパー	SD	100%	パーティ全体	3	新月の直前まで周辺マップを表示

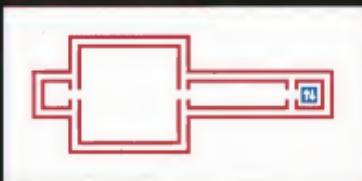


DUNGEON MAP

ダンジョンマップ

主人公たちが足を踏み入れることになる序盤のマップを紹介します。

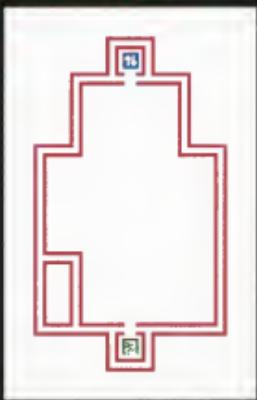
■アルゴンNS B1F



MAPの記号一覧表

↑	エレベータ
↗	階段
T	ターミナル
□	出入口
H	ヒールスポット

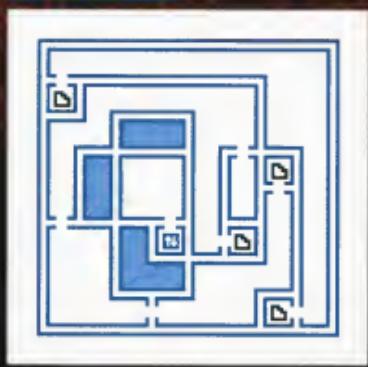
■アルゴンNS 1F



■アルゴンNS 2F



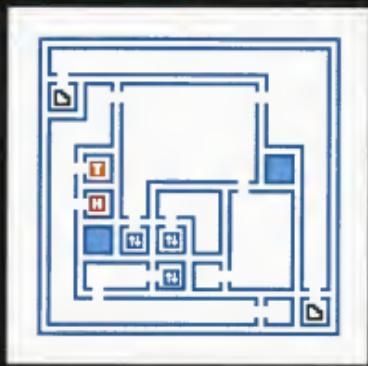
■アルゴンNS 3F



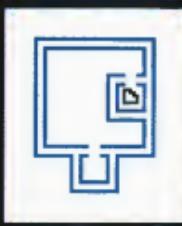
■アルゴンNS 4F



■アルゴンNS 5F



■アルゴンNS 6F



アルゴン NS 1F

3969
49749



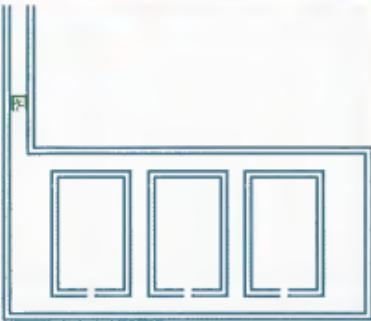
■ 湾岸倉庫(外)

HALF
MOON

N

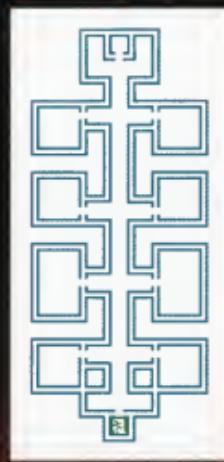
湾岸倉庫

3969
49744



■ 第一倉庫

■ 第三倉庫



MAPの記号一覧表

↑ エレベータ

△ 階段

T ターミナル

▢ 出入口

H ヒールスポット

■第二倉庫 1F



■第二倉庫 B1F

TABLE
DOON

E

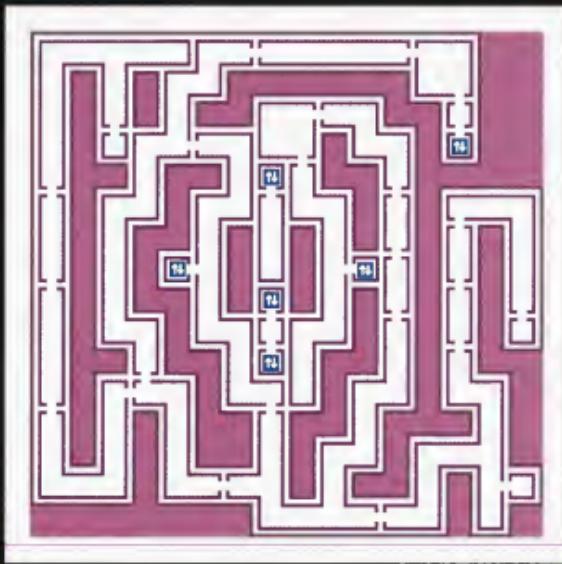
第二倉庫 B1F

3969

49744



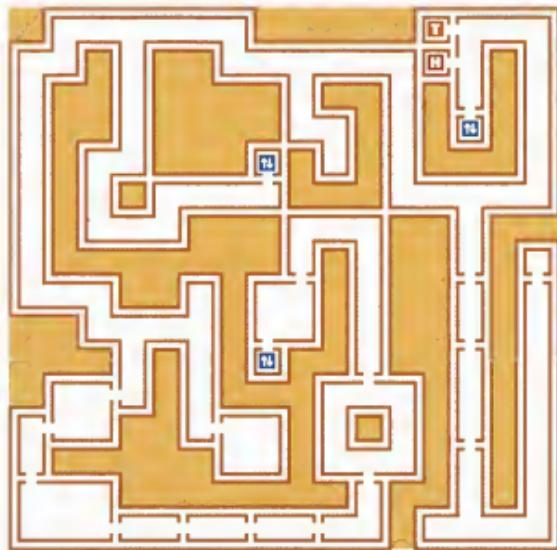
■第二倉庫 B1F



MAPの記号一覧表

- | | |
|----|---------|
| ↑↓ | エレベータ |
| △□ | 階段 |
| T | ターミナル |
| ○△ | 出入口 |
| H | ヒールスポット |

■第二倉庫 B2F



200m
N

第二倉庫 B3F

3969
49744



■第二倉庫 B3F



INDEX

インデックス

■

2D/3Dコマンド ······ 12,18,31

2Dフィールド ······ 06,09,10,12

3Dダンジョン ······ 06,09,12,24,50

アルファベット

ANALYZE ······ 15,19,24

ATTACK ······ 29

AUTO ······ 24

AUTOMAP ······ 15,19,20

BOMB ······ 25

CHARM ······ 25

COMMAND ······ 29

COMP ······ 15,19,24

CONFIG ······ 19,20,24

CONTINUE ······ 06,09

CP ······ 23

DARK悪魔 ······ 39

DEAD ······ 16,25,28

DROP ······ 13

DYING ······ 25,50

EL-115 ······ 43

EMPTY ······ 16,28

EQUIP ······ 17

ESCAPE ······ 24

EXP ······ 18,33,50

EXTRA ······ 29

FIGHT ······ 24,27

FREEZE ······ 28

GIFT ······ 13,31

GO ······ 24,29

GUARD ······ 28,29

GUMP ······ 15

GUN ······ 27

HIGH ······ 26

HP ······ 15,27,38,45

ITEM ······ 13,19,28

LEAVE ······ 15

LIGHT悪魔 ······ 38

LOAD ······ 06,08

MAGIC ······ 14,19,27,28,29

MARK ······ 25

MOVE ······ 18,26,29

MP ······ 14,15,27,28,38,45

PALYZE ······ 26

POISON ······ 26

POSITION ······ 16

QUIT ······ 09,19

REPEAT ······ 24

RETURN ······ 15,29

SAVE ······ 08

SHOCK ······ 26

SHOP ······ 43

SLEEP ······ 26

START ······ 06

STATUS ······ 18,19

STONE ······ 25,50

SUMMON ······ 15,27

SWD/GO ······ 24

SWORD ······ 24,27

TALK ······ 24,32

UNDEAD ······ 25

UNITE ······ 15

USE ······ 13,19

■

アイテム ······ 13,17,28,31,33,40,44

悪魔 ······ 15,27,31,34,35,36,37,38,39,42

悪魔との交渉 ······ 32

悪魔取引 ······ 48

アナライズ ······ 22

アビリティ ······ 39

アンインストール ······ 49

依頼 ······ 48

インストール ······ 49

運 ······ 18,23

エンカウント ······ 24

オートマター ······ 43

オートマップ ······ 20

オープニング・シーン ······ 06,07

お金 ······ 11,12,24,47

贈り物 ······ 13,32

おすすめ装備 ······ 17

■

回復 ······ 32,45

初期能力 ······ 18,23

食話 ······ 24

各種設定 ······ 19

カスタマイズ ······ 49

合体・悪魔合体 ······ 34,35,36,37,38

合体表 ······ 34,38,41

画廊ラダー ······ 43

記号の見方 ······ 34,38

機能ボタン ······ 19

キャラクター ······ 16,17,18,23,27,28,29,45,50

キャンセルボタン ······ 07,50

銀行 ······ 47

ゲームオーバー ······ 50

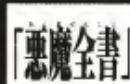
決定ボタン	12,50	セーブ	06	人間キャラクター	24,27,29,50
月齢	09,11,24	萌苗	15,24,27,28	ネームエントリー	07
割	18,27,42	萌麗	24,50	能力値	38,50
属性	42	既視感	32	一體	
移動合体	34,37	戦闘中メッセージ	19	パートナー	14,17,27,44
レート	46	戦闘中専用アイテム	13	パーティー	12,13,14,15,16,18,20,27,31,34
後衛	15,24,27	戦闘中専用露法	14	パーティーパネル	07,16,24
攻撃	27	全滅	32	バッドリズム	23
攻撃効果	19	装備障害	27	八角酒店	43
攻撃順序	18,23	装備可能	44	バッドステータス	15,18,23,27,45
公衆ネットワーク端末	49	装備不可能	44	ハンドヘルド	
貢供ポイント	23,27	進化	38,40	コンピュータ	15,24,34,35,36,49
行動の記録	08,49	進魔魔生合体	34,40	ヒールスポット	45
攻撃力	18,23,44	属性	15,23,27,41	ヒットポイント	15,18,23,27,45
裏魔殿	31,34	ソフト	49	ビデオ・マッスル	43
コードネーム	07	火		物理攻撃	18,23
コマンド	09,12,24,27,32	ターミナル	08,49	物理防衛	18,23
コンピューター	27,49	持久力	18,23	防御力	18,23,44
電		タイトル画面	08,08,09,19	方舟ボタン	18,21,22,23,35,36,37,40,46,49,50
再開	06,08	タイ料理サウマ	45	法則検索	34,39
再装填	17,27	弾切れ	27	ポジション	15,27
最大マジックポイント	18,23	ダメージ	28,28,50		
最大マジックポイント	18,23	弾丸	17,27	マジックポイント	14,15,18,23,27,45
酒	30	力	18,23	魔暴変化	31,34
氏名入力	07	知性	18,23	魔法	14,15,18,27,28,29,50
主人公	07,16,17,31	既	18,27	魔法攻撃	18,23
複数	23,34,38,39	忠誠アイテム	31	魔法防御	18,23
召喚	15,27,29	忠誠度	23,29,31,34	魔力	18,23
召喚可能属性インジケーター	11,15	忠誠ポイント	13,31	御魂	39
ショップ	43	中断	06,09,19	無慈悲の刃	42
ステータス	23,34,35,38,37,40,45,48	直接攻撃	15,27,29	名作	34,35
ストック	18	データ	08,09,22	命中	16,23
薦選さ	18,23	敵悪魔	24,33		
性格	23,29,30	敵悪魔との会話	32,33,34	レベル	18,35,36
生体エネルギー協会	48	ドラッグ・ギア	43	レベルアップ	50
生体マグネタイト		ドリーカードモン	34,40	ロード画面	06,08
マグネタイト	11,12,15,24,27,33,45,46	仲良	13,14,15,16,24,27,29,30,31,32,34,37	ロスト	35
性別	17	名前	07,18,23		
籍登	38				

— 悪魔全書 第二集 NEW YEAR キャンペーン !! —

「悪魔全書 第二集」をお買い上げいただくと、「デビルサマナー・ソウルハッカーズ」の本編にはない“エキストラ・ダンジョン”がプレイできるCD-ROMを抽選で1,000名様にプレゼント!
くわしくは、店頭のチラシ・ポスター、雑誌広告をご覧ください。



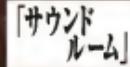
悪魔全書



電子一馬書き下ろしの悪魔やキャラクターを高画質で鑑賞できる! 本編では最後まで見れなかった悪魔のステータスも簡単に見れる! 300体以上の悪魔から自由に選択し、それらの合体が可能!



本編に登場するキャラクターに隠されたストーリーモードを用意! いつ、どこでもストーリーの終了ができる! 中断機能搭載!



本編で使用されたBGMを自由に選択して、聴く事ができます。プログラム再生機能搭載! 自分だけの編集が可能!!

97年12月発売予定

希望小売価格 2,800円(税別)

◆CGライブラリ(1人用)

◆T-14421G ©ATLUS 1997

※この製品は、ゲームではありません。※画面写真はすべて図案中のものです。

ATLUS INFORMATION

あの名作が実写化!?

真・女神転生 デビルサマナー

毎週土曜日26:10~26:40 テレビ東京にて放送中!

出演:葛葉キヨウジ役/正木蒼二

麗 鈴筋役/川合千春

如月マリー役/桜井浩子

オープニングテーマ 梶原ユキコ「かるく抱かないで」

(株)イーストウェストジャパンより好評発売中!

AMDM-6202 ￥1,020(税込)



流星野郎のゲームマックス

■ラジオ日本(ダイヤル1422kHz)毎週金曜日24:00~24:30 ON AIR!

■AM KOBE(ダイヤル558kHz)毎週金曜日22:30~23:00 ON AIR!

アトラスFAXステーション
ファンキーネット 03-3258-0753

インターネットアドレス

<http://www.CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS>

●ユーザーのみなさまへ

商品の開発、生産、検査には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作などを起こすような場合がございましたらお手数ではございますが、弊社テレフォンサービスまでご連絡いただけますようお願ひいたします。
なお、ウラ技やゲーム内容についてのご質問には一切お答えできませんのでご了承ください。また、電話番号はお間違えのないようにおかけください。



〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356

(お問い合わせ受付 : 毎週月・水曜日15:00~18:00祝祭日除く)

※当社は本ソフトの無断複製・販賣・中古販売は一切許可しておりません。

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。



ATLUS
株式会社アトラス